

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
<b>BAB II MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN</b>	
A. Multimedia Interaktif Model Permainan .....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Multimedia Interaktif .....	9
3. Multimedia Interaktif Model Permainan .....	13
B. Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Anak Tunagrahita Ringan .....	14
1. Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Ringan.....	14
2. Konsep Bilangan.....	17
3. Operasi Hitung .....	19
4. Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Anak Tunagrahita Ringan ..	21
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	23
D. Kerangka Berpikir .....	24

**Desi Nurdianti, 2013**

Pengaruh Multimedia Interaktif Model Permainan Terhadap Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Sampai 10 Pada Anak Tunagrahita Ringan DI SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Variabel Penelitian**

1. Definisi Konsep Variabel.....	26
a. Variabel Bebas .....	26
b. Variabel Terikat .....	27
2. Definisi Operasional Variabel .....	27
a. Variabel Bebas .....	27
b. Variabel Terikat .....	29
B. Metode Penelitian .....	29
C. Desain Penelitian .....	29
D. Prosedur Penelitian .....	31
E. Subjek Penelitian .....	34
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	35
1. Instrumen Penelitian .....	35
a. Membuat Kisi-kisi Instrumen.....	35
b. Pembuatan Butir Soal.....	36
c. Membuat Kriteria Penilaian Butir Soal .....	37
2. Teknik Pengumpulan Data .....	37
3. Hasil Pengujian Persyaratan Instrumen .....	38
a. Validitas Instrumen .....	38
b. Reliabilitas Instrumen .....	40
G. Teknik Pengolahan Data .....	42

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Hasil Penelitian .....	44
2. Hasil Baseline 1 (A-1) .....	44
3. Hasil Intervensi (B) .....	45
4. Hasil Baseline 2 (A-2) .....	47
A. Analisis Data.....	50

**Desi Nurdianti, 2013**

Pengaruh Multimedia Interaktif Model Permainan Terhadap Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Sampai 10 Pada Anak Tunagrahita Ringan DI SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Analisis dalam Kondisi .....	50
2. Analisis antar Kondisi .....	58
B. Pembahasan.....	65

## **BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

A. Kesimpulan .....	69
B. Rekomendasi.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>

## **LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat-surat Penelitian .....	75
Lampiran 2 Hasil Pengujian Persyaratan Instrumen .....	79
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian .....	112
Lampiran 4 RPP.....	113
Lampiran 5 Instrumen Penelitian .....	119
Lampiran 6 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	124
Lampiran 7 Hasil Lembar Kerja Siswa .....	125
Lampiran 8 Multimedia Interaktif Model Permainan.....	173

## **Riwayat Hidup**